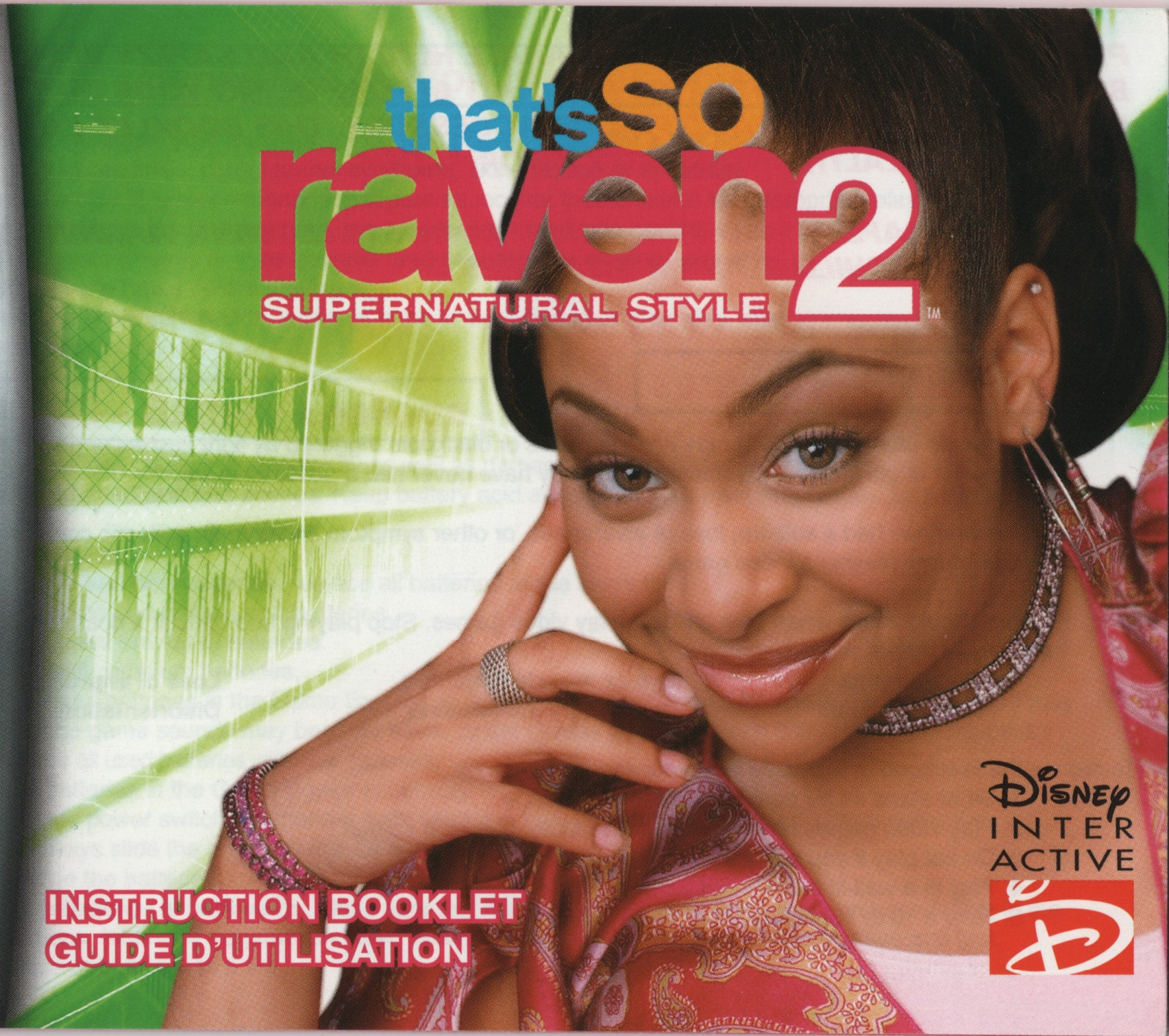
GAME BOY ADVANCE



that's SO raven 2

SUPERNATURAL STYLE™

INSTRUCTION BOOKLET
GUIDE D'UTILISATION

Disney INTERACTIVE

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

Ce sceau officiel constitue votre assurance que Nintendo a autorisé ou fabriqué ce produit. Recherchez toujours ce sceau à l'achat de consoles de jeux vidéo, d'accessoires, de jeux ou de produits se rapportant à un jeu vidéo.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'usage de produits sans y apposer le sceau officiel Nintendo.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS.

CETTE CARTOUCHE DE JEU FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY[MD] ADVANCE OU NINTENDO DS[MC].

EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

LICENSED BY / AUTORISÉ PAR

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CONTENTS

Getting Started 3
Title Screen 3
Menu Controls 4
Notebook 5
Main Menu 5
Pause Menu 6
Playing **Disney's That's So Raven 2** 7
- Controls 7
- Game Screen 8
- Summary Screen 10
- Collectibles 11
- Fashion Portfolio 12

Customer Support 15

TABLE DES MATIÈRES

Démarrage 23
Écran d'introduction 23
Commandes pour les menus 24
Bloc-notes 25
Menu principal 25
Menu Pause 26
Jouons à **Disney's That's So Raven 2** 27
- Commandes 27
- Écran de jeu 28
- Écran de résumé 30
- Articles à collectionner 31
- Garde-robe 32

Soutien à la clientèle 35

that's so raven 2

SUPERNATURAL STYLE™

GETTING STARTED

1. Make sure the POWER switch is OFF.
2. Insert the **Disney's That's So Raven 2** Game Pak into the Game Boy® Advance slot.
3. Turn the POWER switch ON.

NOTE: The **Disney's That's So Raven 2** Game Pak is for the Game Boy Advance system only.

TITLE SCREEN

When the title screen appears, press **Start** to proceed to the **NoteBook** screen.

MENU CONTROLS

Use the following buttons to navigate the menu screen:

+Control Pad	Highlight menu options
A Button	Select option
B Button	Return to the previous screen

NOTEBOOK

Select between 3 saved game slots. If the slot is empty, select **New** to start a new game. If the slot already contains a saved game, you may select **Load** to continue on to the game's Main Menu, or select **Delete** to erase that saved game.

MAIN MENU

Play Start playing the game. When returning to a saved game, the last level played will be automatically highlighted. Use the **+Control Pad** to scroll through unlocked sections and levels. Press the **A Button** to select.

NoteBook Return to the Notebook to load another saved game or start a new game.

Bonus Create outfits in the **Fashion Portfolio**; Buy clothing and other items in the **Raven Store** with money that you collect throughout the game; and view character bios and other information in the **Special Material** section.

Options Turn "On" or "Off" the **Music**, **Sound** and **Hints**, and change the game's Language.

Credits View the credits of all the talented people that worked on this game.

PAUSE MENU

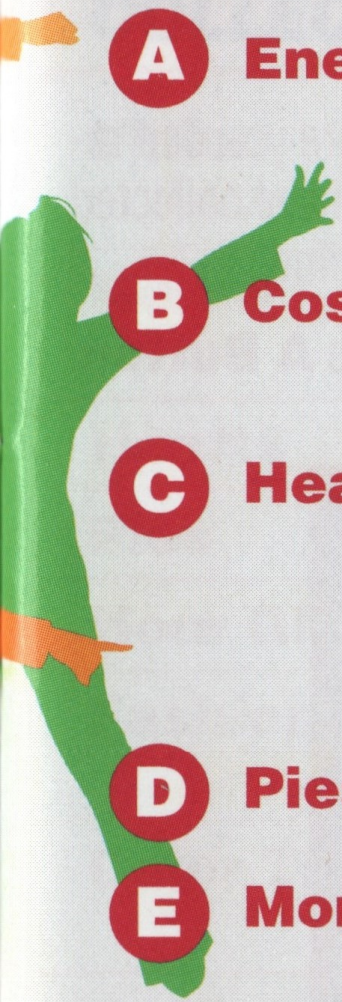
Press **START** to pause the game. From the pause menu you may access the **Fashion Portfolio**, select **View Vision** to see how much of Raven's vision has been completed; select **Quick Save** to save your progress; access the game's **Options**; or select **Quit Game** to return to the Main Menu.

PLAYING DISNEY'S THATS SO RAVEN 2

CONTROLS

MOVE	+CONTROL PAD
Run	Double tap and hold **+Control Pad** in the direction that you want to run.
Jump	**A Button**
Long Jump	**Run + Jump**
Kneel	**+Control Pad Down**
Drop Down	Tap the **+Control Pad Down** twice to drop down through some platforms.
Roll	**+Control Pad Down + A Button**
Collect / Use Item **Open Door**	**B Button**
Throw Pie	**R Button**
Use Costume	**L Button**
Shake Guard	Quickly tap the **+Control Pad Left** and **Right** to shake the guard's grip.

GAME SCREEN



A Energy Meter

When Raven Rolls or Runs, she expends energy and overheats. When the energy runs out, Raven will need to rest and recharge.

B Costume Meter

This meter shows how long you can use a costume. Collect Hour Glasses to recharge the meter.

C Heart Meter

This is Raven's health meter. Whenever she gets hurt, she loses a little heart. Collect Hearts to recharge the meter. Find hidden Hearts to increase Raven's Health.

D Pies

Collect Pies and throw them to stun enemies.

E Money

This shows how much money Raven has collected, which she can then use to buy items in the game and at the Raven Store.

SUMMARY SCREEN

Press **Select** to access the summary screen. From here you can review the current objective; see how many items that you have collected in the level; and also see how many items you still have to find.

You may also return to the level select screen by pressing the **A Button**.

COLLECTIBLES

Vision		Before Raven can clearly see her vision, you must collect all four pieces.
Money		Collect these coins so you can buy clothing and other items in the Raven Store.
Hearts		Collect these to recharge Raven's Heart Meter.
Pies		Stun enemies with a pie in the face.
Hour Glass		Collect these to recharge the Costume Change.
Fashion Coins		Collect these Hat, Top and Bottom coins to add clothing to the Fashion Portfolio.
Color Tint		Collecting the Tints gives you more color options when designing outfits in the Fashion Portfolio.
Outfit Pieces		Collect items that Raven can turn into new outfits.

FASHION PORTFOLIO

From the **Fashion Portfolio**, you can mix and match Raven's wardrobe to make new and fun outfits. Use the **+Control Pad Up/Down** to switch between Hats, Tops and Bottoms. Use the **+Control Pad Left/Right** to change clothes in each category. Press the **L Button** or **R Button** to change colors using your unlocked Color Tints.

Add to Raven's wardrobe by finding **Fashion Coins** throughout the game, or by buying new clothing at the **Raven Store**.

Save Outfits

Once you create an outfit that you like, you can save it by pressing **Start** and selecting one of four design slots. If you select a slot that already has an image of a person next to it, you will overwrite the previously saved outfit.

Load Outfits

To view outfits that you have saved, press **Select**, and then select one of the 4 design slots.

LEGAL

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up"or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Customer Support" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws. Rev-D (L)

CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

Internet Support

To access information about Disney Interactive games on the World Wide Web, point your browser to **www.buenavistagames.com** and select **Support** from the menu. You may also email a Disney Interactive Customer Support representative at **gba.support@disneyonline.com**.

Game Hints and Tips

Game hints and tips are available on the Disney Interactive Customer Support Web Site. If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

Mailing Address

If you wish to write to us, our address is: Disney Interactive Customer Support,
500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Telephone Support

You may contact Disney Interactive Customer Support at **(888) 817-2962**. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

TTY/TDD Users

Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is **(888) 817-2962**.

Limited Warranty

Disney Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and Disney Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Disney Interactive will either repair or replace, at Disney Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Disney Interactive may, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Disney Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a $20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.

NOTES

© Disney.

NOTES

NOTES

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS ACCOMPAGNANT CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOS MATÉRIEL DE JEU, CARTOUCHE DE JEU OU ACCESSOIRES DE JEU NINTENDO[MD]. CE LIVRET CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS DE SÉCURITÉ.

IMPORTANTES INFORMATIONS DE SÉCURITÉ – LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ LES JEUX VIDÉO.

⚠ ATTENTION – Crises d'épilepsie

- Certaines personnes (environ une sur 4 000) peuvent subir des crises d'épilepsie ou perdre connaissance lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes, par exemple en regardant la télévision ou en jouant à des jeux vidéo, même si elles n'ont jamais subi de crise auparavant.

- Toute personne ayant subi une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou ressenti tout autre symptôme lié à une condition épileptique devrait consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

- Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Cessez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants :

Convulsions	**Contraction oculaire ou musculaire**	**Perte de connaissance**
Vision trouble	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour réduire les risques d'une crise d'épilepsie en jouant à des jeux vidéo :

1. Tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
2. Jouez à des jeux vidéo sur le plus petit écran de télévision disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure.

⚠ ATTENTION – Microtraumatismes répétés et fatigue oculaire

L'activité de jeu vidéo peut endolorir vos muscles, vos articulations, votre peau et vos yeux après quelques heures. Suivez ces instructions pour éviter des problèmes comme les tendinites, le syndrome du canal carpien, l'irritation de la peau et la fatigue oculaire :

- Évitez les séances de jeu prolongées. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent raisonnablement.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure, même si vous n'en ressentez pas le besoin.
- Si vos mains, vos poignets, vos bras ou vos yeux deviennent fatigués ou douloureux, cessez de jouer et reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la douleur aux mains, aux articulations, aux bras ou aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Fuites des piles

Les fuites d'acide des piles peuvent vous blesser ainsi qu'endommager votre Game Boy. Si une fuite des piles survient, lavez à fond la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact avec vos yeux et votre bouche. Les piles qui fuient peuvent émettre des crépitements.

Pour éviter les fuites des piles :

- Ne mêlez pas les piles usagées et les piles neuves (remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mêlez pas les piles alcalines et les piles carbone zinc.
- Ne mêlez pas des piles de marques différentes.
- N'utilisez pas de piles nickel cadmium.
- Ne laissez pas de piles usagées dans le Game Boy. Quand les piles perdent leur charge, le témoin lumineux de charge peut faiblir, le son du jeu peut s'atténuer et le dispositif d'affichage peut s'estomper. Si vous constatez de tels effets, remplacez immédiatement toutes les piles usagées par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pour de longues périodes d'inactivité.
- Ne laissez pas l'interrupteur d'alimentation en position de fonctionnement après que les piles aient perdu leur charge. Quand vous avez fini d'utiliser le Game Boy, mettez toujours l'interrupteur d'alimentation en position ARRÊT *(OFF)*.
- Ne rechargez pas les piles.
- N'insérez pas les piles en position inversée. Assurez-vous que les pôles positifs (+) et négatifs (–) sont orientés dans les bonnes directions. Insérez d'abord le pôle négatif. Quand vous retirez les piles, retirez d'abord le pôle négatif.
- Ne jetez pas les piles au feu.

that's so raven 2

SUPERNATURAL STYLE™

DÉMARRAGE

1. Assurez-vous que l'interrupteur *(POWER)* est en position ARRÊT *(OFF)*.
2. Insérez la cartouche de jeu **Disney's That's So Raven 2** dans la fente du Game Boy[MD] Advance.
3. Glissez l'interrupteur *(POWER)* en position MARCHE *(ON)*.

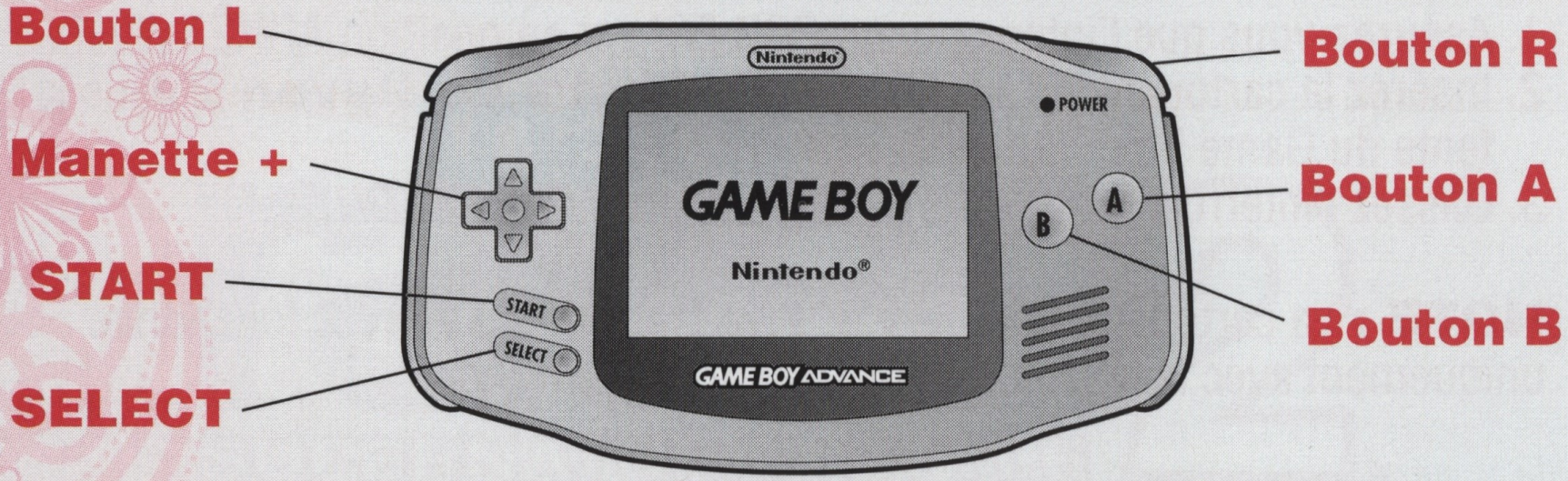
NOTE : La cartouche **Disney's That's So Raven 2** fonctionne uniquement avec le système de jeu Game Boy Advance.

ÉCRAN D'INTRODUCTION

Lorsque l'écran d'introduction apparaît, appuyez sur **Démarrer** *(Start)* pour accéder à l'écran **Bloc-notes** *(NoteBook)*.

COMMANDES POUR LES MENUS

Utilisez les boutons suivants pour parcourir le menu :



Manette +	Mettre en relief les options des menus
Bouton A	Choisir une option
Bouton B	Revenir à l'écran précédent

BLOC-NOTES (NOTEBOOK)

Choisissez l'une des trois fentes de parties sauvegardées. Si la fente est libre, choisissez **Nouveau** *(New)* pour lancer une nouvelle partie. Si la fente contient déjà une partie sauvegardée, vous pouvez choisir **Charger** *(Load)* pour accéder au menu principal du jeu, ou **Supprimer** *(Delete)* pour annuler la partie sauvegardée.

MENU PRINCIPAL (MAIN MENU)

Jouer *(Play)* Commencez à jouer. Si vous choisissez une partie sauvegardée, le dernier niveau joué sera automatiquement mis en relief. Utilisez la manette + pour parcourir les sections déverrouillées et les niveaux. Appuyez sur le bouton A pour faire votre choix.

Bloc-notes Revenez au bloc-notes pour charger une autre partie sauvegardée ou démarrer une nouvelle partie.

Bonus Créez des ensembles à l'aide de la **Garde-robe** *(Fashion Portfolio)*. Achetez des vêtements et d'autres articles dans la **Boutique Raven** *(Raven Store)* avec l'argent que vous amassez pendant la partie. Consultez les données biographiques des personnages et d'autres renseignements à la section **Renseignements spéciaux** *(Special Material)*.

Options Activez *(On)* ou désactivez *(Off)* la **musique** *(Music)*, le **son** *(Sound)* et les **astuces** *(Hints)*, et changez la langue de jeu.

Générique Consultez dans le générique le nom de toutes les personnes talentueuses qui ont travaillé à ce jeu.

MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton **START** pour faire une pause en cours de jeu. À partir du menu Pause, vous pouvez accéder à la **Garde-robe** *(Fashion Portfolio)*; choisir **Aperçu de vision** *(View Vision)* pour voir quelle partie de la vision de Raven a été complétée; choisir **Sauvegarde rapide** *(Quick Save)* pour sauvegarder vos progrès; accéder aux **Options** de la partie; ou choisir **Quitter** *(Quit Game)* pour retourner au menu principal.

JOUONS À DISNEY'S THAT'S SO RAVEN 2

COMMANDES

DÉPLACEMENT	MANETTE +
Courir	Appuyez sur la **manette +** et maintenez-la enfoncée dans la direction dans laquelle vous voulez courir.
Sauter	**Bouton A**
Long saut	**Courir + sauter**
S'agenouiller	**Bas de la manette +**
Se laisser tomber	Appuyez deux fois sur le bas de la **manette +** pour vous laisser tomber sur les plates-formes.
Rouler	**(Bas de la manette +) bouton A**
Ramasser / Utiliser un objet; ouvrir une porte	**Bouton B**
Lancer une tarte	**Bouton R**
Utiliser un ensemble	**Bouton L**
Secouer le garde	Appuyez rapidement sur **la gauche et la droite de la manette +** pour secouer le garde.

ÉCRAN DE JEU

A **Jauge d'énergie**

Quand Raven roule ou court, elle dépense de l'énergie et surchauffe. Quand elle est à court d'énergie, Raven doit se reposer et refaire le plein.

B **Jauge d'ensemble**

Cette jauge précise la durée pendant laquelle vous pouvez utiliser un ensemble. Ramassez les sabliers pour recharger l'indicateur.

C **Cœurs**

Il s'agit de la jauge de santé de Raven. Lorsqu'elle subit une blessure, elle perd un petit cœur. Ramassez les cœurs pour recharger l'indicateur. Trouvez les cœurs cachés pour fortifier la santé de Raven.

D **Tartes**

Amassez des tartes et lancez-les à vos ennemis pour les incapaciter.

E **Argent**

Indique le montant d'argent que Raven a amassé; elle peut utiliser cet argent pour acheter des articles pendant le jeu et à la Boutique Raven *(Raven Store)*.

ÉCRAN DE RÉSUMÉ (SUMMARY)

Appuyez sur **Select** pour accéder à l'écran de résumé. À partir de cet écran, vous pouvez consulter l'objectif actuel, combien d'articles vous avez amassé dans le niveau et aussi combien d'articles il vous reste à trouver.

Vous pouvez également retourner à l'écran de choix du niveau en appuyant sur le **bouton A.**

ARTICLES À COLLECTIONNER

Vision		Pour que la vision de Raven puisse être claire, vous devez collectionner les quatre pièces.
Argent		Amassez ces pièces de monnaie pour acheter des vêtements et d'autres articles à la Boutique Raven.
Cœurs		Ramassez les cœurs pour recharger la jauge de santé de Raven.
Tartes		Incapacitez vos ennemis en leur lançant une tarte à la figure.
Sablier		Ramassez les sabliers pour recharger la jauge de changement d'ensemble.
Monnaie mode		Amassez ces pièces arborant un chapeau, un haut et un bas pour ajouter des vêtements à la Garde-robe *(Fashion Portfolio)*.
Palette de couleurs		Collectionner les palettes vous procure des options de couleur supplémentaires quand vous créez des ensembles dans la Garde-robe.
Pièces de vêtements		Amassez les vêtements dont Raven peut se servir pour créer de nouveaux ensembles.

GARDE-ROBE (FASHION PORTFOLIO)

À partir de la **Garde-robe,** vous pouvez agencer et assortir les vêtements de Raven pour créer des ensembles nouveaux et amusants. Utilisez le **haut/bas de la manette +** pour choisir les chapeaux, les hauts ou les bas. Utilisez la **gauche/droite de la manette +** pour changer de vêtements dans chaque catégorie. Appuyez sur le **bouton L** ou sur le **bouton R** pour changer de couleur à l'aide de la palette de couleurs déverrouillée.

Faites des ajouts à la garde-robe de Raven en trouvant des **pièces de monnaie mode** pendant la partie ou en achetant de nouveaux vêtements à la **Boutique Raven** *(Raven Store)*.

Sauvegarde des ensembles

Quand vous avez créé un ensemble qui vous plaît, vous pouvez le sauvegarder en appuyant sur **Start** et en choisissant l'une des quatre fentes de design. Si vous choisissez une fente à côté de laquelle il y a déjà l'image d'une personne, l'ensemble déjà sauvegardé sera remplacé par le nouvel ensemble.

Chargement des ensembles

Pour voir les ensembles que vous avez sauvegardés, appuyez sur **Select** et choisissez l'une des quatre fentes de design.

RENSEIGNEMENTS JURIDIQUES

Renseignements juridiques importants

La copie d'un jeu vidéo destiné à un usage sur un système de jeu Nintendo est illégale et strictement interdite en vertu des lois et des conventions de propriété intellectuelle nationales et internationales. Les copies dites « de secours » ou « d'archives » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de duplication non autorisé ou avec un accessoire non autorisé. L'usage de tout dispositif de ce genre annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur d'une licence ou distributeur de Nintendo) déclinent toute responsabilité pour tout dommage ou perte causé par l'emploi de tout dispositif de ce genre. Si l'emploi d'un tel dispositif entraîne l'interruption de votre jeu, débranchez délicatement le dispositif pour éviter des dommages, puis recommencez à jouer. Si votre jeu ne fonctionne plus même si aucun dispositif n'est branché au système, veuillez communiquer avec le service à la clientèle du fabricant du jeu.

Le contenu de cette notice ne limite en aucune façon vos droits. Ce livret et les documents imprimés accompagnant ce jeu sont protégés par les lois et les conventions sur la propriété intellectuelle nationales et internationales. Rev-D (L)

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Soutien Internet

Pour obtenir de l'information sur les jeux Disney Interactive sur le World Wide Web, visitez l'adresse **www.buenavistagames.com** et choisissez **Support** au menu (en anglais seulement). Vous pouvez également faire parvenir un courriel à un représentant du soutien à la clientèle de Disney Interactive à l'adresse **gba.support@disneyonline.com** (en anglais seulement).

Indices et astuces de jeu

Vous pouvez consulter des indices et des astuces de jeu sur le site Web du soutien à la clientèle de Disney Interactive. Ceux qui n'ont pas accès à Internet peuvent faire parvenir par la poste une demande accompagnée d'une enveloppe-réponse affranchie à l'adresse ci-dessous.

Adresse postale

Notre adresse postale est la suivante : Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139, USA.

Soutien téléphonique

Le numéro de téléphone pour rejoindre le soutien à la clientèle de Disney Interactive est le **888 817-2962** (en français et en anglais). Notre équipe de soutien à la clientèle pour les États-Unis et le Canada est à votre service du lundi au vendredi de 7 h 30 à 17 h 30 (heure du Pacifique).

Pour les utilisateurs d'aides techniques pour personnes handicapées (TTY/TDD)

Veuillez communiquer avec nous par téléphone par l'entremise de votre service local de relais. Notre équipe de soutien à la clientèle TTY/TDD est à votre service du lundi au vendredi de 7 h 30 à 17 h 30 (heure du Pacifique). Notre numéro sans frais est le **888 817-2962.**

GARANTIE LIMITÉE

Disney Interactive garantit à l'acheteur original de cette cartouche de jeu le média sur lequel cette cartouche de jeu est enregistrée contre tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date originale d'achat. Cette cartouche de jeu est vendue « telle quelle » sans aucune garantie explicite ou implicite de quelque nature que ce soit, et Disney Interactive ne peut être tenue responsable de quelque perte ou dommage que ce soit découlant de l'usage de cette cartouche de jeu. En cas de défaut pendant cette période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, Disney Interactive accepte de réparer ou remplacer gratuitement (à sa discrétion) la cartouche de jeu. Si la cartouche de jeu n'est plus disponible, Disney Interactive pourra, à sa seule discrétion, remplacer la cartouche de jeu par une autre de valeur égale. L'acheteur original pourra se prévaloir de la garantie à condition que la date d'achat soit enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction raisonnable de Disney Interactive, que le produit a été acheté au cours des quatre-vingt-dix (90) jours précédents. Pour remplacer une cartouche de jeu endommagée, composez le numéro de téléphone indiqué à la section Soutien téléphonique. Des frais de 20 $ seront exigés pour le remplacement d'une cartouche de jeu endommagée.

NOTES

© Disney

NOTES

NOTES

Disney Interactive, Inc.
500 S. Buena Vista St., Burbank, CA 91521

K7344

PRINTED IN U.S.A.

©Disney